DEUTSCH

THE BARD'S TALE III







HANDBUCH





Table of Contents



Nun, da ich im Sterben liege....

bete ich darum, daß mein Körper mich nicht verläßt, bevor ich dieses höchst-wichtige Schreiben vollendet habe. Ich bete auch darum, daß die Helden, die einst Skara Brae retteten, diese Zeilen durch einen glücklichen Umstand finden und nach ihnen handeln werden. Ich hinterlasse diese Aufzeichnungen, damit die, die nach mir kommen, erfahren, welche Greueltaten der wahnsinnige Gott Tarjan begangen hat, und sie nicht dem Glauben verfallen, daß Skara Brae sein einziges Opfer sei.

Wie kann ich jenen Tag beschreiben? Nein, er begann nicht wie all die anderen, denn wir feierten den Sieg über Mangar, und die Befreiung unserer Stadt. Barden aus aller Welt kamen nach Skara Brae, um die mutigen Taten unserer Retter nachzuspielen und zu verkünden. Die Stadtbewohner tanzten vor Freude in den Straßen, und das große Fest erfüllte alle mit überschäumender Lebensfreude und neuer Hoffnung für die Zukunft.

Doch dann tauchte Mangars Meister, der wahnsinnige Gott Tarjan, auf und verwandelte unseren Feiertag in einen Trauertag. Sein Schatten tauchte unsere Stadt in unbarmherzige schwarze Vergessenheit. Ekelhafte Geschöpfe, die wie Maden in seinem Fleisch gesessen hatten, brachen hervor, um sich an dem holden Skara Brae zu vergehen. Die Menschen rannten, aber nicht schnell genug, um zu entkommen. Tarjans Konsorten ließen keinen ungeschoren.

Vergebt meine zittrige Schrift, denn während ich schreibe, weicht das Leben unter Schmerzen aus meinem Leib. Tarjan, voller Spott über meinen Todesfluch, sagte mir, daß Skara Brae nur eine von vielen Eroberungen sei, die er lang geplant hatte, um Rache zu nehmen. Er lachte, als ich ihm sagte, daß Helden kommen würden, um seinen wahnsinnigen Plan zunichte zu machen. Und doch spürte ich Angst in seiner Stimme, als ich versprach, daß der legendäre Hawkslayer und all jene, die Mangar besiegten, erneut triumphieren würden. Als Gegenleistung für meine Drohung, drehte er sein mit Juwelen besetztes Schwert ein wenig in meinem Leib.

Tarjan muß Einhalt geboten werden. Wer auch immer dies lesen mag, muß den Helden Nachricht zukommen lassen. Es wird ihre größte Herausforderung sein, denn in ihren Händen liegt nicht nur das Schicksal von Skara Brae, nicht nur das von sechs Städten der Ebene. Ihr Scheitern hat die Auslöschung allen Lebens zur Folge - das Davonkommen des erbärmlichen Tarjans und seiner unterwürfigen Schmarotzer. Ich bete um Erfolg...und erneutes Leben.



Das Ziel

Sie müssen eine Gruppe von Abenteurern zusammenstellen, die auf der Suche nach dem Verursacher der Zerstörung von Skara Brae zu den sieben Ebenen ziehen. Auf dem Weg sammeln Sie Worte, Sprüche und Gegenstände, die für Ihren letztendlichen Kampf gegen den widerlichen Bösen hilfreich sind. Wenn Sie ihn besiegen, wird Skara Brae vom Bann des Untergangs befreit.

Logik ist der Schlüssel zum Überleben auf jeder Ebene. Nehmen wir mal an, Sie ziehen durch eine eisige, arktische Zone und ein monströser Schneewolf tritt Ihnen in den Weg, zeigt seine Zähne und macht sich dann daran, Ihren Knöchel zur Schnecke zu machen. Sie haben eine Spruchtüte, aus der Sie etwas heraussuchen können, aber eine Art von Sprüchen wäre *besonders* erfolgversprechend. (Hinweis: Den Schneewolf in einem Eissturm einzufrieren ist nicht die beste Lösung.)

Im gesamten Spiel müssen Sie wichtige Entscheidungen treffen, wie gewisse Aufgaben zu lösen sind. Sie werden nicht in der üblichen Weise "Was halt gerade so funktioniert" vorgehen wollen. Nachdenken lohnt sich.

Vorbereitung— Die Referenzkarte

Zuerst müssen Sie die Referenzkarte lesen, aus der Sie entnehmen können, wie *Thief of Fate* auf Ihrem Computer zu installieren ist. Sie gibt aber auch Auskunft über die Disketten-Utilities und wie man Charaktere aus *The Bard's Tale I, II, Ultima*™ *III, IV* und *Wizardry*™ *I, II, III* transferieren kann (Die Option des Charakter-Transfers gibt es vielleicht nicht auf allen Computern).Auch die Tastaturbelegung können Sie dort entnehmen.

Sobald Sie *Thief of Fate* geladen und das Spiel gestartet haben, finden Sie sich zuerst im Refugee Camp (Flüchtlingslager) wieder. (Unter "Refugee Camp" finden Sie ausführliche Informationen über diesen wichtigen Ort.) Von hier aus kreieren Sie Ihre Charaktere und entscheiden, wer der Party (Trupp) angehören soll. Nach Auswahl der Partyteilnehmer geht es ab in die Wildnis.



Bereits zusammengestellte Partys

Wenn Sie das Refugee Camp betreten, treffen Sie auf einen Trupp von Abenteurern, *INTERPLAYERS genannt, der bereit ist, Ihre Befehle auszuführen. Es sind nicht die erfahrensten Abenteurer, aber gut genug für einen Probedurchlauf von *Thief of Fate*. Benutzen Sie die Charaktere, um herauszufinden, welche Wirkung Befehle haben, was verschiedene Rassen und Klassen tun, und wie es ist, wenn man wiederholt angegriffen wird, und wie das Reich überhaupt aussieht. Wenn Sie fertig sind, können Sie Ihre eigenen Charaktere kreieren. Entnehmen Sie der Referenzkarte, wie man Sie dienstbar macht.

Wie man Spielfiguren schafft

Das Kreieren von Charakteren, die ihre Aufgaben wirksam erfüllen, ist ein Schlüssel zu Ihrem Erfolg. Beim Kreieren Ihrer Charaktere gehen Sie nach folgenden Richtlinien vor:

1. Auswahl eines Geschlechts.
2. Auswahl einer Rasse.
3. Auf dem nächsten Bildschirm erscheinen die Eigenschaften. Sind diese Eigenschaften nicht zufriedenstellend, <ESC> drücken, wodurch die Rückkehr zum Bildschirm mit den Rassen erfolgt. Von vorne anfangen.
4. Sind die Eigenschaften zufriedenstellend, Klasse auswählen.
5. Charakter benennen, und er oder sie wird auf der Charakter-Diskette gespeichert.
6. Um den Charakter benutzen zu können, erfolgt seine oder ihre Zuordnung zur Party mit dem Befehl “Add a member”.

Geschlecht

Wählen Sie zwischen männlich und weiblich aus. Das Geschlecht hat keinen Einfluß auf Ihre Fähigkeiten, Aufgaben zu erfüllen; es beeinflußt nur Ihr Aussehen auf dem Charakter Profile Bildschirm...

Rassen

Humans: Ihre Stärke und ihr Erfindungsgeist gibt ihnen mit die besten Überlebenschancen. Eine gesunde Dosis an Aggressivität garantiert, daß Sie sich praktisch aus allen brenzligen Situationen retten können.



Elf: Blondhaarig und hellhäutig, sind die Elfen etwas größer, schneller und agiler als die Menschen. Ihre körperliche Schwäche wird durch ihr Talent im Umgang mit Magie und Kampfstrategien ausgeglichen.

Dwarf: Diese Rasse ist klein und stämmig, außergewöhnlich stark und robust, jedoch nicht sehr helle.

Hobbit: Hobbits sind geschickt und clever, die idealen Eigenschaften für einen Dieb. Am liebsten prahlen sie mit dem Ausspruch ”Verschlossene Türen gibt es nicht”.

Half-Elf: Halbelfen sind das Ergebnis aus einer *Freundschaft* zwischen Elf und Human. Sie haben meist das blonde Haar und die helle Haut der Elfen aber die körperliche Stärke der Humans.

Half-Orc: Orcs sind die Kumpane der bösen Zauberer, die zu kaum mehr als körperlicher schmutziger Arbeit in der Lage sind. Half-Orcs sind durch menschliches Blut gemäßigt. Obwohl gefährlich, sind sie nicht völlig gewissenlose Drohnen, die ständig auf der Suche nach einem Hals sind, den sie umdrehen können.

Gnome: Gnomes sind Dwarfs sehr ähnlich, aber aufgrund ihrer mangelnden Schönheit nicht ganz so gesellig. Aufgrund ihrer langen Selbststudien haben sie ein gewisses Flair für Magie entwickelt.

Charaktereigenschaften

Wenn Sie Ihre Charakter kreieren, erscheinen diese Eigenschaften über den Rasse-Kategorien in der oberen Bildschirmhälfte. Dies sind die körperlichen und geistigen Fähigkeiten Ihres Charakters. Diese Werte sind ausschlaggebend dafür, wie gut Ihr Charakter in seiner oder ihrer Klasse (oder “Beruf”) abschneidet.

Strength (Stärke) “ST”: Niemand möchte gern kraftlos sein, aber Stärke ist besonders für Kämpfer wichtig.

Intelligence (Intelligenz) “IQ”: Wenn Sie keine Muskelkraft haben, nutzen Sie Ihren Kopf. Magiekundige erhalten zusätzliche Spell-Punkte für hohe Intelligenz-Werte.



Dexterity
(Geschicklichkeit) "DX": Hier läßt sich festlegen, wie leichtfüßig und fingerfertig Sie sind. Ein hoher Wert erhöht die Geschicklichkeit, Hieben auszu-weichen und selbst welche zu verteilen. Rogues (Gauner) mit hoher Dexterity haben eine gute Chance, ungeschoren aus Fallen zu entkommen.

Constitution
(Konstitution) "CN": Dies stellt den gesundheitlichen Zustand dar. Je besser er ist, desto größeren Aufwand muß Ihr Gegner betreiben, bevor Sie anfangen müssen, über Ihren Tod nachzudenken.Werden Sie bei einem hohen Konstitutionswert verwundet, wirkt sich dies in Form von Hit-Punkten aus.

Luck
(Glück) "LK": Unberechenbar und nicht vorauszusagen; Sie wissen nie, wie es mit dem Schicksal im Bunde steht. Über Glück wissen Sie nur: Die Wahrscheinlichkeit, böser Magie zu widerstehen und Fallen zu vermeiden, ist bei glücklichen Seelen größer.

Klassen

Keine Klasse und kein Berufsstand ist besser als der nächste. So wie die Mischung der Saiten auf der Mandoline des Barden einen volleren Klang bewirkt, trägt die Mischung der Klassen zu einer erlebnisreicheren Reise bei. Wenn Sie in Ihrer Gruppe keinen Gauner und keinen Barden dabeihaben, dann dürfen Sie sich nicht wundern, wenn nach Ihrem Tod niemand ein paar Blumen stiehlt, um Ihr Grab zu schmücken, und wenn beim Begräbnis kein Lied angestimmt wird.

Warrior: Es gibt kaum eine Waffe, die dieser König der Kämpfer nicht handhaben kann. Für jeden vierten Level nach dem ersten erhalten Warriors einen Bonus für Kampffähigkeit; eine Belohnung für größere Meisterschaft im Kampf.

Paladin: Paladins sind Kämpfer, die geschworen haben, sich niemals mit dem Bösen zu verbünden, und für Ehre und Reinheit streiten. Aufgrund ihres tugendhaften Wesens können sie einige Zauberwaffen handhaben, die andere nicht benutzen können, und sie haben eine größere Widerstandkraft gegen Zaubersprüche.



Hunter: Das sind ausgebildete Meuchelmörder. Ihr Angriff richtet sich auf die lebenswichtigen Organe und das Nervensystem. Sie versuchen den Gegner mit so wenig Schwertstreichen wie möglich auszuschalten.

Monk: Das sind keine gewöhnlichen, düsteren, braun gekleideten Haferbrei-Esser. Mönche sind in der Tat geschickte Kämpfer, geübt in der Kriegskunst. Während erfahrenere Monks bevorzugen, mit bloßen Händen zu kämpfen, verstehen sie sich auch auf den Umgang mit traditionellen Waffen. Die Rüstklasse eines Mönchs verbessert sich mit jedem Level.

Bard: Jeder Barde wird Ihnen erzählen, daß Musik mehr kann, als ein wildes Raubtier zu besänftigen. Der Barde kann vieles, angefangen beim Erzeugen von Licht bis zur Regenerierung von Spruch-Punkten, mit einem bloßen Strich über die Saiten.

Rogue: Dieser geschickte Dieb bestreitet mit dem Knacken von Schlössern und dem Unschädlichmachen von Fallen seinen Lebensunterhalt. Wenn Sie vorhaben, ohne Rogue zu reisen, sollten Sie darauf gefaßt sein, einen hohen physischen Preis für Ihre Beute zu bezahlen. Ein Rogue besitzt die Fähigkeit, geheimnisvolle Gegenstände zu identifizieren. Und was vielleicht am wichtigsten ist, ein Rogue kann aufgrund seiner oder ihrer Fähigkeit, sich nah an einen Feind heranzuschleichen, bevor dieser angreift, ein ausgezeichneter Killer sein...und bald werden Sie herausfinden, welch wichtige Rolle dieser Dieb in Ihrem Schicksal spielt.

Conjurer: Conjurer haben die Fähigkeit, Wunden zu heilen, und können physikalische Phänomene wie Feuer und Licht erzeugen..

Magician: Ein Magician ist darauf spezialisiert, die Eigenschaften physikalischer Objekte zu verändern, z.B. ein Schwert zu verzaubern, einen Feind in Stein zu verwandeln, eine Labyrinthwand verschwinden zu lassen.

Sorcerer: Diese Hexer erzeugen gewaltige Illusionen, die neu geschaffene Charaktere sicher nicht bewältigen können. Ihnen müssen wenigstens drei Spruchlevel der Magicians und Conjuer-Klasse geläufig sein.

Wizard: Im Reich geht das Gerücht um, daß diese Magiere, die Macht besitzen, übernatürliche Wesen herbeirufen und binden zu können, Wesen , die wütend reagieren, wenn sie durch die Launen anderer aus ihrer eigenen Welt gerissen werden.



Archmage: Erzmagier müssen die Sprüche aller drei magischen Klassen beherrschen. Aufgrund dieser großen Anforderungen an die Erfahrung, sind Archmages zweifellos am vielversprechendsten unter denen, die ihren Lebensunterhalt mit Zaubersprüchen verdienen.

Geomancer: Kämpfer, die das Leben eines Magiers annehmen wollen, können Geomancers werden. Wenn sie sich zu diesem Schritt entschlossen haben, können sie immer noch die Waffen, die Rüstung und die magischen Gegenstände der Kämpferklassen benutzen. Achtung: Bards verlieren ihre Lieder, Warriors verlieren ihre Fähigkeit zu Mehrfachangriffen, Hunters verlieren ihre kritische Schlagkraft und Monks verlieren ihren Rüstklassenbonus und ihre Fähigkeit zu Mehrfachangriffen. So ist das beim Tauschwechsel.

Chronomancer: Chronomancer sind die Reiseexperten unter den Zauberkundigen. Bevor man einer wird, muß ein Magieanwender die Sprüche aller drei magischen Klassen beherrschen. Sobald Sie ein Chronomancer werden, verlieren Sie die Macht, all die zuvor gelernten Sprüche anzuwenden. Das hört sich vielleicht unfair an, aber ein Chronomancer muß sich voll und ganz auf die wichtige Dimension der Teleport-Sprüche konzentrieren. Bilden Sie sich nicht ein, ohne diese Spruchschmiede auskommen zu können. Es ist einfach unmöglich.

Ratschläge aus dem Flüchlingslager—Charaktere

- Sorgen Sie sich nicht um den Verlust eines Level 1-Charakters; wenn er oder sie stirbt, schaffen Sie ganz einfach einen neuen. Wenn Ihre Charaktere jedoch Level 3 erreichen, kopieren Sie regelmäßig ihrer Charakterdiskette mit Hilfe Ihrer bevor-zugten Disketten-Copy-Utility, oder bereiten Sie sich darauf vor, über einen verlorenen Charakter, Tränen zu vergießen.
- Wenn Ihr Lieblingscharakter getötet wird, können Sie ihn oder sie mit Magie wieder auferstehen lassen, oder mit Gold, wenn Sie einen Schrein finden, der die Toten wieder auferweckt. Sie können den Computer auch abschalten, das Spiel neu starten, und Ihre Party von dem Punkt wieder laden, an dem Sie sie zum letzten Mal auf die Diskette gespeichert hatten (das heißt, alle Charaktere verlieren das Gold oder die



Erfahrungspunkte, die sie vielleicht nach dem letzten Abspeich-ern gewonnen hatten). Oder Sie können den toten Charakter von Ihrer vorrangigen Charakter-Diskette löschen und durch den von Ihrer Sicherheitskopie ersetzen.

- Wenn Sie die Eigenschaften abrollen, dann gehen Sie für 16's, 17's und 18's, da das viel ausmachen kann. Zum Beispiel gibt Ihnen ein hoher Dexterity-Wert zusätz-lichen Rüstungsschutz und Erstschlagfähigkeiten; Luck läßt Sie oft überleben, wenn Sie versehentlich in eine Falle geraten; Constitution gibt allen Charakteren zusätz-liche Hit-Punkte; und hohe Intelligence gibt Magieren zusätzliche Spell-Punkte in den späteren Spielrunden.
- Bestimmte Rassen sind darauf angewiesen, daß gewisse Eigenschaften ganz besonders ausgeprägt sind. Ein Magier, der stark, aber nicht sonderlich intelligent ist, kann es kaum mit einem aufnehmen, der zwar körperlich schwächer, ihm jedoch geistig überlegen ist.
- Schöpfen Sie schnell einen Sorcerer für die Verliese. Auch Wizards sind wichtig, da sie außerordentlich mächtige Special Members herbeirufen können. Arbeiten Sie auf Erzmagiertum hin. Außerdem müssen Sie wenigstens einen Charakter auf die Rolle eines Chronomancers vorbereiten.
- Experimentieren Sie mit Huntern. Sie können oft überlegene Monster schnell töten, aufgrund ihrer kritischen Schlagfähigkeit, aber nur wenn sie sich im Schatten verbergen. Tun Sie nicht den Monk als Leichtgewicht ab, das man bestenfalls im Kloster singen läßt; nach Level 6 sind es wahrscheinlich die besten Kämpfer aller Klassen.
- Sie können jederzeit die Leistungen besonderer Mitglieder auflisten und sie Ihrer Party zugute kommen lassen.
- Beachten Sie bestimmte magische Quadrate. Behalten Sie bei der Erkundung die statistischen Werte Ihrer Charakter im Auge. Wenn Sie bemerken, daß die Spell- oder Hit-Punkte Ihrer Charaktere aus unersichtlichem Grund weniger werden, befindet sich Ihr Charakter wahrscheinlich auf einem magischen Quadrat, das die Macht verringert - springen Sie aus dem Quadrat, bevor er oder sie all seiner/ihrer Macht beraubt ist.



Besichtigung Ihrer Charaktere

Fast immer im Spiel können Sie einen Charakter aufrufen, um seinen oder ihren Status oder seine/ihre Besitztümer zu prüfen. Dazu geben Sie die Nummer des Charakters ein. (Die Prüfung des Status eines Charakters ohne Erzeugung seines oder ihres Bildes wird durch drücken der **<Shift>-Taste** und Eingabe der Nummer des Charakters bewirkt.) Auf dem ersten Bildschirm sehen Sie folgendes:

Level: Je höher der Wert, desto besser wird Ihr Charakter seine oder ihre Rolle spielen. Ein neuerschaffener Charakter beginnt bei Level 1. Mit zunehmender Erfahrung werden Sie auf höhere Levels befördert. (siehe "Level-Aufstieg")

Sex, Rasse, Klasse, Charaktereigenschaften: All das haben Sie beim Schaffen Ihrer Charaktere erfahren.

Spell Points: Diese Kategorie betrifft nur diejenigen, die Sprüche aussprechen. Hier wird gezeigt, wieviele Spell-Punkte Sie überhaupt erreichen können, oder Ihr *Spell-Punkt-Potential.* Vergleichen Sie den SpPt-Wert aus der Bildschirmstatistik damit, um Ihre Leistung einzuschätzen. Wenn Sie zum Beispiel 20 Spell-Punkte haben und der SpPt-Wert 18 ist, haben Sie fast Ihr Spell-Point-Maximum erreicht Wenn Ihr SpPt jedoch nur 3 beträgt, sind Sie nahezu außerstande, Spells zu schmieden. Sie müssen warten, bis sie sich regenerieren.

Zur Regenerierung der Spell-Punkte müssen Sie sich den heilenden Strahlen der Sonne aussetzen. Nachts regenerieren sie sich nicht. Vermeiden Sie also unnötige Spell-Aktivität in dieser Zeit. Sie regenerieren sich auch nicht in Dungeons, sofern Sie nicht auf einem magischen Quadrat stehen. Verwenden Sie einen magischen Gegenstand zur Spell-Regenerierung oder spielen Sie ein Spell-regenerierendes Barden-Lied

Experience: In je mehr Kämpfe Sie geraten (und überleben), desto mehr Erfahrung sammeln Sie. Wenn Sie genug Experience-Punkte haben, können Sie einen Level aufsteigen.Wieviele Experience-Punkte Sie benötigen, ist von Ihrer Klasse abhängig. Der Old Man im Review Board wird Ihnen mitteilen, wenn es genug sind, und wenn dies nicht der Fall ist, wieviele Sie noch benötigen.

Gold: Je mehr desto besser. Sie erwerben Gold, indem Sie Ihre Feinde töten und Ihnen die Taschen ausräumen.Mit Gold können Sie dem Old Mann die Gebühr für eine Beförderung bezahlen, Leute für Hinweise bestechen, Getränke kaufen und viele andere nützliche Dinge tun. Machen Sie sich keine Sorgen um den Kauf der Ausrüstung - das geht nicht. (Tarjan glaubt nicht an freie Marktwirtschaft, deshalb setzte er Garths Equipment Shoppe mit einem fürchterlichen zündenden Spell außer Betrieb). Sie beginnen mit der Waffe und der Rüstung, die Sie brauchen. Alles weitere müssen Sie sich selbst besorgen.

Pool Gold: Drücken Sie **P**, um Gold zusammenzulegen, und *alle* anderen Charaktere werden diesem Charakter ihr Gold geben.

Trade Gold: Dies ermöglicht Ihnen den Goldhandel mit jedem weiteren Charakter auf dem Dienstplan. Drücken Sie T, geben Sie die Dienstplan-Nummer desjenigen an, dem Sie das Gold geben wollen, und dann die Menge.

Inventory: Auf dem nächsten Bildschirm sehen Sie das Inventar der Charaktere (die Gegenstände, die sie oder er trägt). Im Abschnitt "Gegenstände und Ausrüstung" finden Sie mehr Details.

Special Information: Auf dem dritten Bildschirm erhalten Sie alle Ihren Charakter betreffenden speziellen Informationen. Rogues können ihre prozentuale Fähigkeit für das Entwaffnen von Fallen, Identifizieren von Truhen und Verstecken im Schatten usw. ermitteln. Barden können die Anzahl der ihnen verbleibenden Töne feststellen. Magie-Anwender können eine Liste ihrer Spells sehen. Hunter zeigen die kritischen Hit-Prozentsätze. Nicht alle Charaktere verfügen über diesen dritten Informationsbildschirm.



Bildschirmstatistik

Die folgenden Informationen erscheinen immer auf dem Bildschirm neben den Namen der Spielfiguren:

Armour Class (Rüstungs-Klasse) (AC): Dieser Wert zeigt an, wie gut ein Charakter gegen körperliche Angriffe geschützt ist. Für einen völlig ungeschützten Charakter dessen Dexterity niedrig ist - schlimmer kann es kaum kommen - ist der AC-Wert 10. Wenn sich die AC-Klasse eines Charakters verbessert, wird der Wert niedriger. Durch den Einsatz von Sprüchen, Liedern und Gegenständen können Sie dies auch erreichen.

Hit Points (Lebenspunkte) (Hits): Hit Points zeigen an, wieviel Schaden ein Charakter vertragen kann, bevor er stirbt. Dieser Wert gibt Auskunft über die Möglichkeiten eines Charakters bei voller Gesundheit.

Condition (Kondition) (Cond): Das ist die Gesamtpunktzahl eines Charakters in bezug auf seinen oder ihren momentanen Zustand. Zur Ermittlung der Kondition Ihres Charakters vergleichen Sie diesen Wert mit den Hit Punkten. Wenn der Hit Punkt-Wert zum Beispiel 20 und der Condition Wert 17 beträgt, sind Sie in guter Form, weil Ihr gegenwärtiger Gesundheitszustand Ihrem potentiellen Gesundheitszustand nahekommt. Wenn jedoch Ihr Condition-Wert 5 beträgt, sind Sie dem Tod näher als dem Leben.

Spell Points (Spruchpunkte) (SpPt): Das ist die Anzahl der noch vorrätigen Spell Punkte eines Magie-Anwenders. Ist dieser Wert auf 0 abgesunken, kann der Magie-Anwender keinen Spruch mehr schmieden. Beten Sie, daß keine Monster Ihren Weg kreuzen.



Besondere Charartere

Unterwegs können Ihnen besondere Charaktere begegnen, oder Sie rufen sie mit Hilfe eines Spruchs oder eines magischen Gegenstands herbei (die herbeigerufenen Charaktere sind auch als illusionäre Charaktere bekannt). Vorausgesetzt Sie haben den Platz in Ihrer Party, können Sie beliebig viele dieser besonderen Charaktere in Ihre Party aufnehmen. Sie könnnen besondere Charaktere auf Ihre Diskette speichern, sobald Sie ins Flüchtlingslager zurückgekehrt sind.

Besondere Charaktere wählen ihre eigene Angriffsmethode und gehen für gewöhnlich auf die erste Monstergruppe los, der Ihr Trupp begegnet. Illusionäre Charaktere verschwinden aus der Hierarchie der Party, wenn sie getötet werden oder wenn ein Widersacher ihre Existenz anzweifelt. Wenn aus irgendeinem Grund ein nichtillusionärer Charakter von einem anderen Partymitglied angegriffen wird, wird der besondere Charakter sofort feindselig und kämpft bis er unterliegt. Tote besondere Charaktere können ganz wie Ihre regulären Charaktere wieder zum Leben erweckt und geheilt werden.

Besondere Charaktere können für Ihre Party Gegenstände tragen, aber sie können sie nicht finden oder von ihnen Gebrauch machen. Nur die von Ihnen geschaffenen Charaktere sind dazu in der Lage. Werden besondere Charaktere getötet, verschwindet alles, was sie getragen haben. Vertrauen Sie ihnen also nicht Ihr liebstes Familienerbstück an.

Level - aufstieg

Alle neugeschaffenen Charaktere beginnen bei Level 1. Sowie Sie in Abenteuer geraten, Kämpfe bestreiten und Erfahrung sammeln, stehen Ihnen neue Levels offen. Je höher Ihr Level, desto mehr leisten Sie in Ihrem gewählten Beruf: Magiebenutzer schmieden mehr Sprüche , Fighters kämpfen geschickter, usw. Um aufzusteigen gehen Sie zum Review Board, wo der Alte Mann Ihre Fortschritte prüfen wird. Er läßt Sie wissen, ob eine Beförderung in Frage kommt.

Spruchschmiede brauchen die Beförderung, um ihr Spruchpotential zu vergrößern. Welcher Spruchschmied möchte schon jahrelang studieren, um dann sein ganzes Leben mit einer handvoll lauer Sprüche zu operieren? Die folgende Tabelle zeigt, auf welchem Level Spruchschmiede bestimmte Level Spells verwenden können. Zum Beispiel kann ein Wizard



mit einem Experience Level von 3 nur Spells bis Level 2 verwenden. Für Spruchschmiede gibt es insgesamt 7 Levels.

Experience	**Spell Level**
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3
6	3
7	4
8	4
9	5
10	5
11	6
12	6
13 +	7

Sie können in eine neue mächtigere Magierklasse aufsteigen, wenn Sie genug Sprüche der verschiedenen Magierklassen lernen. Wieviele Sprüche und welche Magierklassen Sie beherrschen müssen, ist von der von Ihnen angestrebten Magierklasse abhängig. Beim Review Board können Sie erfahren, welche Klassen zu diesem Zeitpunkt für Sie zugänglich sind.

Wer einen Klassenwechsel anstrebt, muß wieder mit null Experience Punkten anfangen, aber all Ihre anderen Attribute wie Hit Punkte, Spell Punkte und Gold bleiben Ihnen erhalten. Eine Warnung an Magiere: Sobald Sie in eine neue Magieklasse aufsteigen, ist es Ihnen nicht mehr möglich, die Magieklassen und Spell Levels zu erlernen, die Sie übersprungen haben. Wenn Sie zum Beispiel ohne Studium der Sorcerer Spells ein Erzmagier werden, können Sie keine Sorcerer Spells mehr lernen.



Schauplätze

Obwohl weite Teile des Reichs dem Erdboden gleichgemacht wurden gibt es einige Stätten, die noch gedeihen. Die Scrapwood Tavern zum Beispiel erfüllt noch ihren Zweck.

Flüchtlingslager

Früher gab es eine Absteige für Reisende, Adventurer's Guild genannt. Reisende machten dort halt, um ihren Durst zu stillen, Geselligkeit zu genießen oder ganz einfach ihre müden Füße auszuruhen. Nun , da die Plage hereingebrochen ist und Skara Brae zerstört wurde, dient das Flüchtlingslager als Sammelpunkt für Reisende.

Obwohl Sie die Annehmlichkeiten der Adventurer's Guild (Tische, Heizung, Betten ohne Ungeziefer) vermissen werden, können Sie im Refugee Camp alles erledigen. Schaffen Sie hier Ihre Charaktere, bilden Sie Partys und speichern Sie die Charaktere auf Diskette. Hier beginnen Sie jedes Spiel, und hierher kehren Sie zurück, wenn Ihre Party bei der Suche umkommt...

Scrapwood Tavern

Trinken Sie aus! Das ist die einzige Taverne in der Nähe. Vielleicht wollen Sie hier einen Weinschlauch füllen, damit Ihr Barde in den ungastlicheren Gebieten ohne Taverne nicht durstig wird. Wenden Sie sich an den Barkeeper und fragen Sie ihn, wie die Dinge stehen...

Die Karte

Damit Ihre Erkundungen nicht im Sande verlaufen oder unnötigerweise wiederholt werden müssen , sollten Sie Ihr Vorgehen auf der Karte eintragen. Jeder Ihrer "Schritte" entspricht einem Grafik-Feld (das sind 10 Fuß vom Standpunkt eines Charakters). Thief of Fate erleichert Ihre Karteneintragungen durch eine Automap-Funktion (automatische Karteneintragung) - den Befehl entnehmen Sie der Referenzkarte. Sind Sie im Freien, sehen Sie eine Beschreibung der Gegend, in der Sie sich befinden, und die Tageszeit. Sind Sie in einem Dungeon, wird eine Skizze der Korridore gezeigt.

Erkunden Sie in jedem Labyrinth jedes Feld und zeichnen Sie es in Ihre Karte ein. Es gibt "magic Mouths" (magische Münder), die Ihnen Hinweise geben werden. Labyrinthe enthalten auch einen magischen Gegenstand von jeder Sorte und Spell-Regenerierungszonen. Gewissenhaft gezeichnete Karten halten Sie nicht nur am Leben, sondern zeigen auch die logischen Stellen für geheime Türen und Gemächer.



Orte, die von der Karte verschwunden sind

Wenn Sie die Straßen des Reichs schon in Bard's Tales I und II bereist haben, werden Sie sich an Casinos, Tempel Roscoe's Energy Emporium, Garth's Equipment Shoppe und Bedder's Bank for the Bold erinnern. Bei der Zerstörung wurden all diese Orte in Mitleidenschaft gezogen und sind bis heute geschlossen. Das heißt, daß Sie für jede Einrichtung eine Alternative finden müssen. In einigen Fällen gibt es keine Alternative, nehmen Sie mit dem vorlieb, was Sie finden, *und* versuchen Sie ohne diese Einrichtungen auszukommen.

Review Board

Früher versammelten sich hier die Repräsentanten aller zehn unterschiedlichen Klassen aus allen Teilen des Reiches. Sie waren für die Beförderung der Abenteurer mit einer ausreichenden Anzahl Experience Punkten auf höhere Levels verantwortlich. In den düsteren Tagen flohen alle oder erlagen Mordanschlägen. Nun sitzt der Alte Mann im Board, und er allein erhört Ihren Ruf nach Beförderung.

Tips aus demFlüchtlingslager — Schauplätze

- Ihr erstes Abenteuer sollte Sie in das Mad God's Dungeon in Skara Brae führen. Hier bauen Sie Ihre Kenntnisse über Kampfführung, Sprüche und Abenteuer auf.
- Vermeiden Sie mögliche Fallen. Im Zweifelsfall verwenden Sie besser den Trap Zap Spell. Er entwaffnet jede Falle, einschließlich die Gas Cloud Falle (Gaswolkenfalle), die für ihre toxischen Dämpfe bekannt ist.
- Vergewissern Sie sich, daß Ihre Party ganz geheilt ist, bevor Sie ein neues Dungeon betreten. Sie brauchen all Ihre Kraft für die nächste Attacke.

Kampfsystem

Ob die Kriegskunst Ihr Metier ist oder nicht, Sie werden auf jeden Fall in zahlreiche Gerangel verwickelt werden und auf diese Weise wertvolle Experience Punkte sammeln. Kämpfen ist der einzige Weg, um Experience Punkte zu sammeln. Ohne Experience Punkte gibt es keinen Weg nach oben. Ohne Beförderung sind sie kaum mehr als ein glückloses Häufchen, verdammt dazu, auf ewige Zeiten einem unerfüllbaren Wunschtraum nachzujagen.

Ist ein Feind mehr als 10 Fuß (10') entfernt, können Sie ihn nicht angreifen. Wenn Sie sich zum Kampf gezwungen fühlen, müssen Sie losschlagen. Das können Sie jedoch nicht, wenn sich schon eine andere Gruppe innerhalb des 10'Bereichs eines Handgemenges befindet. Je nachdem wer dem 10' Handgemengebereich am nächsten ist, darf sich glücklich schätzen, zuerst gegen Ihre Party antreten zu dürfen.



Der Kampf erfolgt in Runden. In jeder Runde müssen Sie eine Kampfaktion für jedes Partymitglied eingeben:

Attack Foes (Gegner angreifen): So werden Sie Hals über Kopf mit gezogenen Waffen in den Kampf geschickt. Das ist nur den ersten vier Charakteren auf dem Dienstplan möglich. Attack Foe gibt einem Charakter noch keine Waffe in die Hand; das muß gesondert erfolgen.

Defend (Verteidigen): Das ist in dieser Runde Ihre eigene Verteidigung. Sie greifen nicht ins Geschehen ein, was vielleicht ganz nützlich ist, wenn Sie verwundet sind.

Party Attack (Party-Angriff): So gehen Sie gegen ein Mitglied Ihrer Party, einschließlich Special Members, vor. Das ist nützlich, wenn einer Ihrer Charaktere durchgedreht hat und einiger Schläge bedarf, oder wenn Ihnen jemand aus Ihrer Party Kummer macht.

Cast a Spell (Zauberformel sprechen): Damit können die Magie-Benutzer einen Spruch loslassen. Geben Sie den Spell Code ein und benennen Sie, wenn erforderlich, Ihr Ziel.

Use an Item (Gegenstand anwenden): So benutzen Sie einen magischen Gegenstand oder eine Geschützwaffe, die Sie für den Einsatz vorbereitet haben.

Bard Song (Barden-Lied): Weist den Barden an, ein paar Töne zu spielen.

Hide in Shadows (Verstecken): Rogues verstecken sich, um dem Kampf aus dem Weg zu gehen. Ihre Anwesenheit wird unentdeckt bleiben, wenn die Kampfrunde beginnt, und Sie müssen 10 Fuß voranschreiten. Wenn Sie in der nächsten Runde einen Gegener in Ihrer Reichweite oder einer geringeren Entfernung angreifen, ist Ihre Chance recht groß, einen kritischen Schlag (einen der tötet) zu landen, weil Sie das Monster von hinten angehen werden.

Die ersten vier Charaktere Ihrer Party können physisch von Monstern angegriffen werden und können sich auch revanchieren. Den letzten drei Charakteren kann nur mit Magie zu Leibe gerückt werden, und sie können sich nur mit Magie zur Wehr setzen. Die mächtigsten und geschicktesten Charakter und Monster schlagen für gewöhnlich zuerst los. In ausgeglichenen Kämpfen ist das Ergebnis oft davon abhängig, wer den ersten Schlag landet. (Hoffen wir, daß Sie geschickt sind). Die von Ihnen im Kampf getöteten Monster werden aus den Reihen Ihrer Feinde entfernt, so daß die Körper sich nicht anhäufen und den Kampf behindern. Wer in Ihren Reihen stirbt, wird ans Ende Ihrer Party-Liste gesetzt. Bei Ende des Kampfes werden unter den Überlebenden Treasure und Experience Punkte verteilt.



Sie können die Rollgeschwindigkeit der Kampfbotschaften steigern oder herabsetzen. Die Referenzkarte gibt Hinweise, wie das auf Ihrem Computer geht.

Tips aus demFlüchtlingslager— Kampf

- Unterschätzen Sie nicht den Wert der Geschicklichkeit. Verwenden Sie Charaktere mit hoher Dexterity und hohem Level, um besonders fürchterliche Monster anzugreifen. Weniger geschickliche Monster überleben vielleicht nicht lang genug, um den ersten Schlag landen zu können.
- Denken Sie daran, daß niedrigere Werte bei der Rüstungsklasse besser sind. Verringern sie diese durch Spells und Barden-Lieder noch mehr. Das gibt Ihnen im Kampf einen Vorteil.
- Wenn Sie von mehr als zwei Monstergruppen angegriffen werden, konzentrieren Sie sich zuerst auf die Magie-Anwender. Wenn Sie nicht alle Magie benutzenden Monster töten können, lassen Sie Anti-Magie-Sprüche los, um Ihre Party vor Illusionen, Besessenheit und anderen Spells zu schützen.
- Im allgemeinen sollte man angreifende Gruppen mit nur einem Monster hintenanstellen, sofern es sich nicht um ein besonders tödliches Monster handelt. In diesem Fall versuchen Sie es loszuwerden, solange Ihre Party über die Kraft dazu verfügt.
- Nicht zur Strecke gebrachte Monster, wie z.B. Zombies sind besonders lästig. Sie können Experience Points vermindern, Charaktere schnell altern lassen, kritisch treffen oder zu Stein werden lassen. Beseitigen Sie sie möglichst schnell, sonst sind Sie dran.
- Schaffen Sie sich einen umfangreichen Vorrat an Wurfgeschossen (Pfeile, Speere usw.). So können Sie Monster, die sich hinter anderen Monstern verstecken, angreifen.

Gegenstände und Ausrüstung

Ein Charakter kann bis zu 12 Gegenstände tragen. Ihnen steht eine Vielzahl von Gegenständen zur Verfügung, einschließlich Waffen, Schilde, Rüstzeug, Helme, Handschuhe, Musikinstrumente, Figuren, Ringe und Zauberstäbe. Mit wenigen Ausnahmen müssen Sie den Charakter mit dem für ihn bzw. sie bestimmten Gegenstand ausrüsten (den Equip Befehl finden Sie auf der Referenzkarte). Sie können Ihre Charaktere mit mehr als einem Gegenstand derselben Art ausstatten, sofern sie nicht identisch sind. Zum Beispiel können Sie ihm einen Bogen und ein Messer (zwei verschiedene Waffen) auf einmal geben, aber nicht zwei Bögen (die gleiche Waffe). Finden Sie auf der Referenzkarte heraus, was die Symbole vor den jeweiligen Gegenständen bedeuten.



Sie können Hunderte von Gegenständen finden, aber Sie können nicht alle tragen. Einige Gegenstände brauchen Sie, um mit Ihrer Suche voranzukommen; wenn alle die maximale Last schleppen, müssen Sie darauf vorbereitet sein, die kritische Wahl zu treffen, wer was fallen läßt.

Sie finden viele magische Gegenstände und Sie brauchen viele bei Ihrer Suche. Einige, wie zum Beispiel die magischen Waffen, fügen dem Feind zusätzlichen Schaden zu. Andere, wie magische Schlüssel ermöglichen das Vordringen in ein bestimmtes Gebiet. Sie brauchen viele, um das Spiel zum Abschluß zu bringen. Einige Gegenstände können nur von bestimmten Charakteren benutzt werden. Zum Beispiel können nur Barden magische Musikinstrumente benutzen. Ein anderer kann sie tragen, aber nur der Barde kann von ihnen Gebrauch machen.

Tips aus dem Flüchtlingslager — Gegenstände

- Es gibt keine verfluchten oder schlechten Gegenstände, aber einige sind vielleicht nutzlos.
- Experimentieren Sie mit allen Dingen, die Sie finden, um herauszubekommen, wozu sie gut sind. Es kann sein, daß ein Gegenstand nur bei einer bestimmten Klasse funktioniert, tauschen Sie ihn also , wenn er für einen bestimmten Charakter nicht das richtige zu sein scheint. Einige Gegenstände funktionieren auch nur in bestimmten Gebieten oder unter gewissen Umständen.
- Wenn Sie nichts aufheben können, liegt es vielleicht daran, daß Sie voll beladen sind. Treffen Sie eine Entscheidung, nun etwas loszuwerden.
- Speichern Sie Ihre Party auf Diskette ab, wenn sie etwas Interessantes oder Mächtiges finden. Wenn eine Katastrophe hereinbricht, können Sie das Spiel mit Ihren geretteten Habseligkeiten immer wieder starten..
- Wenn Sie einen Gegenstand finden und bekommen nicht heraus, wozu er gut ist, geben sie ihn zur Identifizierung dem Rogue Ihrer Party oder einem Magier, der einen Spruch zur Identifizierung von Gegenständen parat hat.

Magier

Ohne Magie wird Ihr Abenteuer immer erfolglos verlaufen. Magie ist jedoch nicht das Allheilmittel des Abenteurers. An einigen Stellen wirkt Magie nicht. Es gibt auch Monster, die als Reaktion auf Ihren Spruch lachen und Ihnen Feuer ins Gesicht speien. In solchen Fällen



ist nur ein Messer im Bauch des Feindes wirksam. Sollten Sie jedoch wirklich einen Magier brauchen, können mehrere Ihrem Ruf folgen.

Book of Spells (Buch der Sprüche)

In diesem Abschnitt werden all die für jede der sechs Magier-Klassen bekannten Sprüche aufgelistet und beschrieben. Dieser Abschnitt gliedert sich wie folgt:

Mage Class (Magierklasse)

LEVEL #:	**CODE**	**SPELL POINTS VERBRAUCH**
	REICHWEITE	**WIRKUNGSDAUER**

Spell Name — Beschreibung, was der Spruch bewirkt, und besondere Anwendungshinweise.

Die Wirkungsreichweite wird mit der Anzahl der Spielfelde gemessen, wobei jedes Feld 10 Fuß (10') entspricht. Nun einige Erläuterungen, was jede Reichweite bewirkt:

View	Blickrichtung.
##'	Alles was der Spruchschmied in der durch "##"spezifizierten Entfernung in Fuß erblickt.
Wall	Eine Wand in der Blickrichtung des Spruchschmieds.
Level	Der Level, auf dem sich Ihre Party befindet.
1 Object	Ein einzelnes Objekt.
1 Foe	Ein einzelnes Monster, egal wievielen Ihre Party gegenüber steht.
Group	Eine von bis zu vier Monstergruppen.
All Foes	Alle Monster, mit denen Ihre Party konfrontiert wird.
Self	Nur der Spruchschmied.
Party	Ihre Party.
Char	Das von Ihnen festgelegte Partymitglied (Charakter).
Special	Der von Ihnen bestimmte Special Charakter
∞	Voll wirksame Treffer bis zur angegebenen Reichweite, und bei verringerter Wirksamkeit ein Treffer bei der doppelten angegebenen Reichweite. Wenn Ihr Spruch zum Beispiel eine Reichweite von 30' hat, und Sie wenden Ihn

gegen einen Feind in 60' Entfernung an, wird der Spruch mit verringerter Wirksamkeit treffen.

N / A	Nicht zutreffend; wird angewendet, wenn die Reichweite kein Spell-Faktor ist.

Zusätzlich zur Reichweite haben viele Sprüche eine Wirkungsdauer. Hier erfahren Sie, wielange die Wirkung anhält:

Combat	Bis der Kampf endet (bis Sie entweder fliehen, gewinnen oder das Monster gewinnt)
1 Move	Genau eine Bewegung.
1 Round	Die gesamte Kampfrunde.
Short	Nur wenige Minuten.
Medium	Mehrere Minuten.
Long	Zweimal so lang wie kurze Sprüche.
Indef	Bis die Party das Refugee Camp oder eine Anti-Magie-Zone betritt.
Misc	Hat mehrere oder verschiedene Reichweiten.
N/A	Nicht zutreffend; der Spruch hat sofortige Wirkung.

Conjurer Sprüche:

Angefangen bei Feuerbällen bis hin zu magischen Kompassen können Conjurer Objekte und Effekte aus dem Nichts erzeugen. Conjurer Spells verbrauchen viel Energie, selbst wenn es sich nur um bescheidene Effekte handelt; deshalb beteiligen sich diese Magiere nicht an umfangreichen magischen Produktionen.

Level 1:

MAFL **2** **View** **Medium**

Mage Flame — Eine kleine Flamme erscheint über dem Conjurer, sobald er auftaucht, und erhellt die unmittelbare Umgebung.

ARFI **3** **1 Foe/10'** **N/A**

Arc Fire — Blaue Flammen schießen aus den Fingern des Conjurer, bewirken 1 bis 4 Hit Points in Abhängigkeit vom Level des Conjurer.



TRZP **2** **30'** **N/A**

Trap Zap — Entschärft jede Falle innerhalb von 30' Entfernung in Blickrichtung des Magiers Trap Zap funktioniert auch bei Truhen bei gleicher Anzahl von Spell Points.

Level 2: **FRFO** **3** **Group** **Combat**

Freeze Foes — Bindet Ihre Feinde mit einer magischen Kraft, macht sie langsamer und so zu einem leichteren Ziel Ihres gezückten Schwerts.

MACO **3** **N/A** **Medium**

Kiel's Magic Compass — Ein Kompass erscheint in schimmernden Magierlicht über der Party und zeigt die einzuschlagende Richtung.

WOHL **4** **Char** **N/A**

Word of Healing — Mit einem einzigen Wort wird ein Party-Mitglied um 4 bis 16 Hit Points geheilt.

Level 3: **LERE** **5** **View** **Long**

Lesser Revelation — Eine stärkere Mage Flame, mit der man auch Geheimtüren entdeckt.

LEVI **4** **Party** **Short**

Levitation — Hebt teilweise die Schwerkraft auf. Die Party kann über Fallen und durch Portale schweben

WAST **5** **Group/20'** **N/A**

Warstrike — Ein elektrischer Spruch, bei dem ein Energiestrahl aus dem Finger des Magier schießt und einer feindlichen Gruppe 5 bis 20 Hit Points Schaden zufügt.

Level 4: **INWO** **6** **Party** **N/A**

Elik's Instant Wolf — Ruft einen riesigen und furchterregenden Wolf herbei, Ihre Party zu verstärken.

FLRE **6** **Char** **N/A**

Flesh Restore — Ein mächtiger Heilspruch, der einem Charakter 10 bis 40 Hit Points zurückgibt. Heilt Wahnsinn und Vergiftungen.

Level 5:	**GRRE**	**7**	**View**		**Long**

Greater Revelation — Ähnlich wie Lesser Revelation, beleuchtet aber ein größeres Gebiet über einen längeren Zeitraum.

	SHSP	**7**	**Group/30**	**'/∞**	**N/A**

Shock Sphere — Formt einen großen Ball intensiver elektrischer Energie, der eine Gruppe von Feinden einhüllt und 10 bis 40 Hit Points bewirkt.

Level 6:	**FLAN**	**9**	**Group**		**N/A**

Flesh Anew — Funktioniert wie Flesh Restore, wirkt aber auf die gesamte Party.

	MALE	**8**	**Party**		**Indef**

Major Levitation — Funktioniert wie Leviation. Hält aber an bis dem Spruch durch irgendein Ereignis , wie die Aktivierung eines Anti-Magie-Quadrats, ein Ende gesetzt wird.

Level 7:	**REGN**	**12**	**Char**		**N/A**

Regeneration — Ein Gesundheitsspruch, der all die Hit Points eines glücklichen Party- Charakters verschwinden läßt.

	APAR	**15**	**Party**		**N/A**

Apport Arcane — Teleportiert die Party zu irgendeiner Stelle in einem Dungeon, die nicht durch ein Teleportationsschild geschützt ist.

	FAFO	**18**	**Group**		**N/A**

Far Foe — Schiebt eine Gruppe von Feinden 30 Fuß weiter weg von der Party, auf einen Abstand von insgesamt 90 Fuß.

	INSL	**12**	**Party**		**N/A**

Elik's Instant Slayer — Läßt einen Mörder auftauchen, der zu Ihrer Party stößt. Was ist ein Mörder? Der Name spricht für sich...

Magische Sprüche

Magicians können herkömmlichen Objekten magische Kräfte verleihen. Das heißt jedoch nicht, daß der Gegenstand magisch wird. Die magischen Eigenschaften hat er nur für die Dauer des Spruchs.



Level 1:

VOPL **3** **Char** **Combat**

Vorpal Plating — Läßt die Waffe (oder Hände) eines Charakters ein magisches Feld ausstrahlen, das 2 bis 8 zusätzliche Hit Points bewirkt.

QUFI **3** **Char** **N/A**

Quick Fix — Regeneriert 8 Hit Points für einen Charakter bis zum maximalen Hit Point Level des Charakters.

SCSI **2** **Party** **N/A**

Scry Site — Läßt eine Dungeon-Wand oder einen Pfad in der Wildnis den Standort der Party verraten.

Level 2:

HOWA **4** **1 Foe/10'** **N/A**

Holy Water — Weihwasserspritzer von den Fingern des Magiers bewirken 6 bis 24 Hit Points bei jedem Feind bösen oder übernatürlichen Ursprungs.

MAGA **5** **Char** **Combat**

Mage Gauntlets — Verleihen den Händen (oder Waffen) eines Charakters tödlichere Wirkung, indem sie bei jeder dem Feind zugefügten Wunde 4 bis 16 zusätzliche Hit Points bewirken.

AREN **5** **30'** **Short**

Area Enchant — Läßt die Dungeon-Wände innerhalb von 30Fuß (3 Feldern) Entfernung von einer Treppe widerhallen, wenn sich die Party in Richtung Treppe bewegt.

Level 3:

MYSH **6** **Party** **Medium**

Ybarra's Mystic Shield — Läßt die Luft vor der Party einen unsichtbaren Schild bilden, der so hart wie Metall ist. Der Schild bewegt sich mit der Party.

OGST **6** **Char** **Combat**

Oscon's Ogre Strength — Verleiht einem speziellen Party Mitglied für die Dauer des Kampfes die Kräfte eines Elik's Ogre.



	STFL	**6**	**Group/40'/∞**	**N/A**

Star Flare — Ein elektrischer Spruch, der die Luft um Ihre Feinde herum entzündet und 10 bis 40 Hit Points Schaden anrichtet. Ein richtiges Brenneisen.

Level 4:	**SPTO**	**8**	**1 Foe/70'**	**N/A**

Spectre Touch —Einem einzelnen Feind werden 15 bis 60 Hit Points Schaden zugefügt, als würde er flüchtig vom Tod berührt.

	DRBR	**7**	**Group/30'**	**N/A**

Dragon Breath — Der Magier haucht seinen feurigen Atem über eine Gruppe von Monstern und bewirkt bei jedem Monster 8 bis 64 Hit Points.

Level 5:	**ANMA**	**8**	**Party**	**Combat**

Anti-Magic — Läßt den Boden einen Teil der von den Monstern auf die Party losgelassenen Sprüche absorbieren, gibt der Party die Chance unbehelligt zu entkommen. Dieser Spruch hilft auch gegen Illusionen und unterstützt die Abschirmung gegen magische Feuer wie Dragon Breath.

	GIST	**10**	**Party**	**Combat**

Giant Strength — Verleiht Ihrer Party gewaltige Kraft, erhöht Ihre Schlagfähigkeit um 10.

Level 6:	**PHDO**	**10**	**Wall**	**1 Move**

Phase Door — Löst jede Wand in Luft auf, die nicht durch Anti-Phase Door-Aura oder -Spruch geschützt ist.

	YMCA	**10**	**Party**	**Indef**

Ybarra's Mystical Coat of Armour — Funktioniert wie Ybarra's Mystic Shield, wirkt aber unendlich lange.

Level 7:	**REST**	**25**	**Party**	**N/A**

Restoration — Regeneriert den Körper jedes Party-Mitglieds perfekt; heilt sogar Wahnsinn und Vergiftungen.



	DEST	**16**	**1 Foe/10'**	**N/A**

Death Strike — Tötet einen ausgewählten Feind augenblicklich; ist also kein Spaßmacher.

	ICES	**11**	**Group/50'**	**N/A**

Ice Storm — Trommelt mit Eisstücken auf eine Gruppe von Monstern ein, bewirkt 20 bis 80 Hit Points Schaden.

	STON	**20**	**Char**	**N/A**

Stone to Flesh — Läßt einen versteinerten Charakter wieder seinen natürlichen fleischlichen Zustand annehmen.

Sorcerer Spells

Sorcerer verlassen sich bei ihrem Magischen Repertoire auf Illusionen. Sorcerer sind eine ordentliche und saubere Magier-Klasse. Sorcerer bevorzugen die Arbeit am Geist der Leute gegenüber dem Umgang mit handgreiflichen (und schmutzigen) Objekten oder Monstern.

Level 1:	**MIJA**	**3**	**1 Foe/40'/∞**	**N/A**

Mangar's Mind Jab — Richtet einen konzentrierten Energiestrahl auf einen Gegner und bewirkt 2 bis 8 Hit Points Schaden für jeden Experience Level des Magiers..

	PHBL	**2**	**Party**	**Combat**

Phase Blur — Läßt die gesamte Party in den Augen eines Feindes verschwommener erscheinen, verleiht Ihrer Party eine bessere Kampfzähigkeit.

	LOTR	**2**	**30'**	**Short**

Locate Traps — Vergrößert die Aufmerksamkeit des Magiers beim Entdecken von Fallen. Funktioniert auf 30' in Blickrichtung des Magiers.

Level 2:	**DISB**	**4**	**Party**	**N/A**

Disbelieve — Macht bei einer angreifenden Illusion das wahre nichtphysikalische Objekt deutlich und bringt es zum Verschwinden.



	WIWA	**5**	**Party**	**N/A**

Wind Warrior — Erzeugt die Illusion eines kampfbereiten Ninja in den Reihen Ihrer Party. Der illusionäre Ninja kämpft solange, bis er besiegt oder nicht an ihn geglaubt wird.

	FEAR	**4**	**Group**	**Combat**

Word of Fear — Eine Beschwörung, die Gruppe von Feinden vor Angst beben läßt, und so ihre Fähigkeit anzugreifen und Schaden anzurichten herabsetzt.

Level 3:	**WIOG**	**6**	**Party**	**N/A**

Wind Ogre — Wie Elik's Instant Ogre, ruft er einen illusionären Ogre herbei, Ihre Party zu verstärken.

	INVI	**6**	**Party**	**Combat**

Kylearan's Invisibility Spell — Dieser Spruch läßt Ihre Party für den Feind nahezu unsichtbar werden.

	SESI	**6**	**30'**	**Medium**

Second Sight — Erhöht die Aufmerksamkeit, so kann der Magier alle Fallen und Tricks, die direkt bevorstehen erkennen.

Level 4:	**CAEY**	**7**	**View**	**Indef**

Cat Eyes — Verleiht der Party auf unbestimmte Zeit perfekte Nachtsicht.

	WIDR	**12**	**Party**	**N/A**

Wind Dragon — Schafft in den Reihen Ihrer Party einen illusionären roten Drachen.

Level 5:	**DIIL**	**8**	**All Foes**	**Combat**

Disrupt Illusion — Zerstört alle Illusionen in den Reihen Ihrer Feinde und verhindert das Auftreten neuer Illusionen.

	MIBL	**10**	**All Foes/30'/∞**	**N/A**

Mangar's Mind Blade — Ein elektrischer Spruch, der jede gegnerische Gruppe in Reichweite durch eine Energieexplosion trifft, die 25 bis 100 Hit Points bewirken kann.



Level 6:	**WIGI**	**11**	**Party**	**N/A**

Wind Giant — Erzeugt einen illusionären einfachen Riesen, der in Ihre Party eintritt und einen Storm bekämpft.

	SOSI	**11**	**30'**	**Indef**

Sorcerer Sight — Funktioniert wie der Fallen aufspürende Second Sight Spell, wirkt aber unendlich.

Level 7:	**RIME**	**20**	**All Foes/40'**	**N/A**

Rimefang — Durchpflügt die Reihen Ihrer Feinde mit Eissplittern, bewirkt 50 bis 200 Hit Points Schaden.

	WIHE	**16**	**Party**	**N/A**

Wind Hero —Erzeugt einen illusionären Helden in den Reihen Ihrer Party, der über die Kräfte eines Hurrikans verfügt.

	MAGM	**40**	**Group**	**N/A**

Mage Maelstrom — Greift eine Gruppe gegnerischer Magiere aus dem Hinterhalt an und kann folgendes bewirken: 60 bis 240 Hit Points Schaden, Versteinerung oder unmittelbaren Tod. Da der Maelstrom jedoch illusionär ist, kann ein Gegner, der nicht daran glaubt, die Wirkung völlig aufheben.

	PREC	**50**	**All Foes**	**N/A**

Preclusion — Hält den Feind davon ab, irgendwelche Wesen herbeizurufen.

Wizard Sprüche

Wizards können übernatürliche Wesen und Energien herbeirufen und kontrollieren. Der Wizard hat eine kleinere Spruchauswahl als andere Klassen, aber ihr Potential wiegt das auf.

Level 1:	**SUEL**	**10**	**Party**	**N/A**

Summon Elemental — Erzeugt ein Feuer-Wesen aus den Grundelementen des Universums und läßt es in den ®eihen ihrer Party kämpfen .



	FOFO	**11**	**Group/10'**	**N/A**

Fanskar's Force Focus — Plaziert einen Konus aus Gravitationsenergie auf einer Gruppe Ihrer Feinde , bewirkt 25 bis 100 Hit Points Schaden.

Level 2:	**PRSU**	**14**	**Party**	**N/A**

Prime Summoning — Zwingt ein mächtiges untotes Wesen widerwillig in die Reihen Ihrer Party.

	DEBA	**11**	**1 Foe/30'**	**N/A**

Demon Bane — Bewirkt 100 bis 400 Hit Points Schadenbei einem einzelnem Wesen bösen oder übernatürlichen Ursprungs.

Level 3:	**FLCO**	**14**	**Group/30'**	**N/A**

Flame Column — Erzeugt einen Zyklon von Flammen, der um sich schlägt und einer Gruppe Ihrer Feinde22 bis 88 Hit Points Schaden zufügt.

	DISP	**12**	**Char**	**N/A**

Dispossess — Führt ein besessenes Party-Mitglied in den normalen Bewußtseinszustand zurück..

Level 4:	**HERB**	**13**	**Party**	**N/A**

Summon Herb — Ruft Herb in die Reihen Ihrer Party. Herb ist ziemlich beschäftigt , aber wenn Sie ihn brauchen, wird er sich für eine Weile in Ihrer Party herumtreiben.

	ANDE	**14**	**Char**	**Combat**

Animate Dead — Gibt einem toten Charakter seine Lebenskraft zurück, so daß er oder sie die Feinde wie im lebendigen Zustand angreifen kann.

Level 5:	**SPBI**	**16**	**1 Foe**	**N/A**

Baylor's Spell Bind — Ist dieser Spruch erfolgreich, bringt er den Geist eines Feindes in seine Gewalt und zwingt ihn oder sie in den Reihen Ihrer Party zu kämpfen.



SOWH 13 1 Foe/70' N/A

Storal's Soul Whip — Zückt eine Ranke mit geistiger Kraft, um gegen einen ausgewählten Feind vorzugehen, bewirkt 50 bis 200 Hit Points Schaden.

Level 6: **GRSU 22 Party N/A**

Greater Summoning — Funktioniert wie Prime Summoning, läßt aber ein mächtiges elementares Wesen erscheinen und für Ihre Party kämpfen.

BEDE 18 Char N/A

Beyond Death — Erweckt einen toten Charakter wieder zum Leben und gibt ihm oder ihr einen Hit Point als Willkommensgeschenk.

Level 7: **WIZW 16 Group/50' N/A**

Wacum's Wizard War — Ein elektrischer Spruch, der einen pyrotechnischen Storm über einer Gruppe von Monstern erzeugt und 50 bis 200 Hit Points Schaden bewirkt.

DMST 25 Group/50' N/A

Demon Strike — Entfesselt die terrorisierende Kraft eines Dämons in den Reihen des Feindes und bewirkt 200 bis 400 Hit Points Schaden.

Archmage Sprüche

Erzmagier sind weise. Sie haben wenigstens alle Sprüche vier vorhergehender Klassen gelernt. Dadurch kann der Erzmagier seine Wahl aus einem riesigen Repertoire von Sprüchen treffen.

Level 1: **HAFO 15 All Foes 1 Round**

Oscon's Haltfoe — Ist dieser Spruch erfolgreich, bewirkt er das jede angreifende Gruppe in der nächsten Runde all ihre Angriffe verpaßt.

MEME 20 Group N/A

Melee Men — Zieht eine angreifende Gruppe in Reichweite für ein Handgemenge (10'), egal wie groß ihre Entfernung bei Beginn des Angriffs war.



Level 2:	**BASP**	**28**	**Party**	**Misc**

Batch Spell — Bewirkt folgende Spruchladung: Greater Revelation, Ybarra's Mystical Coat of Armour, Sorcerer Sight, Major Levitation, and Kiel's Magic Compass.

Level 3:	**CAMR**	**26**	**Party**	**N/A**

Camaraderie — Birgt die 50%ige Chance in sich, alle Monster, die in Ihrer Party feindselig geworden sind, wieder zu beruhigen.

Level 4:	**NILA**	**30**	**Group/60'**	**N/A**

Fanskar's Night Lance — Schießt eine unerquickliche Eisrakete in eine Gruppe von Feinden, bewirkt 100 bis 400 Hit Points Schaden.

Level 5:	**HEAL**	**50**	**Party**	**N/A**

Heal All — Ein Beyond Death Spruch, der jedes tote Party-Mitglied (einschließlich der versteinerten) wieder auferstehen läßt und alle Wunden, Lähmungen und Wahnsinn heilt.

Level 6:	**BRKR**	**60**	**Party**	**N/A**

The Brothers Kringle — Die Brüder sind immer bereit, in Not geratenen Freunden zu helfen. Ausreichend Brüder erscheinen, die die Lücken in Ihrer Party füllen.

Level 7:	**MAMA**	**80**	**All Foes/90'**	**N/A**

Mangar's Mallet — Bewirkt durch das Brechen von Knochen 200 bis 800 Hit Points Schaden bei jeder feindlichen Gruppe, der Sie begegnen.

Chronomancer Sprüche

Chronomancer sind der Schlüssel zu entfernten Landen. Sie helfen der Party mit ihren besonderen Teleport-Sprüchen von Dimension zu Dimension vorzudringen. Sie verfügen auch über eine Reihe von boshaften und beleidigenden Sprüchen.

Level 1:	**VITL**	**12**	**Char**	**N/A**

Vitality — Belebt einen Charakter durch Heilung und gibt ihm 4 bis 8 Hit Points mal Magier-Level.

	ARBO	**10**	**Party**	**N/A**

Arboria — Teleportiert die Party nach Arboria.



	ENIK	**10**	**Party**	**N/A**

Exit Now That I Know — Teleportiert die Party von Arboria in die Wildnis.

Level 2:	**WIFI**	**20**	**Group/20'**	**N/A**

Witherfist — Zermalmt eine Gruppe von Feinden unter einer gewaltigen Faust. Das bewirkt 300 bis 600 Hit Points Schaden.

	COLD	**20**	**Group/80'**	**N/A**

Frost Force — Hüllt den Feind in tödliche Kälte ein, bewirkt 50 bis 400 Hit Points Schaden.

	GELI	**15**	**Party**	**N/A**

Gelidia — Transportiert die Party nach Gelidia.

	ECUL	**15**	**Party**	**N/A**

Exit Carefully Under Luck — Transportiert die Party von Gelidia in die Wildnis.

Level 3:	**GOFI**	**25**	**Group/80'**	**N/A**

God Fire — Eine heiliger Spruch, bei dem lodernde rote Flammen der zornigen Götter ausgesandt werden, um den Feind zu rösten. Verursacht 60 bis 240 Schadenspunkte.

	STUN	**30**	**All Foes**	**N/A**

Stun — Ein elektrischer Spruch, der dem Feind für 50 bis 200 Schadenspunkte einen Hochspannungsschlag versetzt.

	LUCE	**20**	**Party**	**N/A**

Lucencia — Transportiert die Party nach Lucencia.

	ILEG	**20**	**Party**	**N/A**

If Leaving Exit Gingerly — Transportiert die Party von Lucencia in die Wildnis.

Level 4:	**LUCK**	**45**	**Party**	**Combat**

Luck Chant — Erhöht Ihre Angriffs- oder Verteidigungschancen um 8 Punkte.



	FADE	**50**	**Foe/30'**	**N/A**

Far Death — Ein weitreichender Spruch, der einen entfernten Feind tot umfallen läßt.

	KINE	**25**	**Party**	**N/A**

Kinestia — Transportiert die Party nach Kinestia.

	OBRA	**25**	**Party**	**N/A**

Oh Better Run Away — Transportiert die Party von Kinestia in die Wildnis.

Level 5:	**WHAT**	**60**	**1 Object**	**N/A**

Identify — Lassen Sie diesen Spruch auf irgendetwas los, um herauszufinden, was es ist.

	OLAY	**60**	**1 Char**	**N/A**

Youth — Bedeckt einen Charakter mit einer leichten duftenden Lotion gegen das Altern.

	OLUK	**30**	**Party**	**N/A**

Tenebrosia — Transportiert die Party nach Tenebrosia.

	ECEA	**30**	**Party**	**N/A**

Everyone Can Exit Already — Transportiert die Party von Tenebrosia in die Wildnis.

Level 6:	**GRRO**	**65**	**1 Char**	**Misc**

Grave Robber — Beyond Death und Regeneration für eine -lebensspendende Kombination von Sprüchen.

	FOTA	**70**	**All Foes**	**Misc**

Force of Tarjan — Witherfist und Sandstorm für einen doppelt offensiven Schlag.

	AECE	**35**	**Party**	**N/A**

Tarmitia — Transportiert die Party nach Tarmitia.



	KULO	**35**	**Party**	**N/A**
	Kick Us Lamely Out — Transportiert die Party von Tarmitia in die Wildnis.			
Level 7:	**SHSH**	**60**	**Party**	**Indef**
	Shadow Shield — Erzeugt einen grauen Schatten rund um die Party und verringert ihre Rüstungsklasse um 4.			
	FAFI	**100**	**All Foes**	**N/A**
	Fatal Fist — Zermalmt den Feind unter einer unirdischen Gravitationskraft und bewirkt 400 bis 1500 Schadenspunkte.			
	EVIL	**50**	**Party**	**N/A**
	Malefia — Transportiert die Party nach Malefia.			
	LIVE	**50**	**Party**	**N/A**
	Live To Tell About It — Transportiert die Party von Malefia in die Wildnis.			

Geomancer Sprüche

Geomancer, die körperlich geschicktesten Magiere können die meisten Waffen der Kämpfer handhaben. Ihre kämpferische Natur zeigt sich in ihren vorwiegend offensiven Sprüchen. Wenn Sie ein Geomancer werden möchten, müssen Sie die besondere Stelle finden, wo der Aufnahmeritus in diese Magierklasse vollzogen wird.

Level 1:	**EADA**	**5**	**Group/40'**	**N/A**
	Earth Dagger — Streckt den Feind mit heiligen Dolchen nieder, 200 bis 800 Schadenspunkte.			
	EASO	**5**	**Level**	**N/A**
	Earth Song — Zeigt alle Gebiet mit versteckten Fallen, die für die Party gefährlich werden könnten.			
	EAWA	**8**	**Level**	**N/A**
	Earth Ward — Läßt den Trap Zap -Spruch auf den gesamten Level los.			
Level 2:	**TREB**	**10**	**All Foes**	**N/A**
	Trebuchet — Brät alle Feinde in unverschämt heißen Flammen, das bewirkt 150 bis 600 Punkte.			



	EAEL	**15**	**Party**	**N/A**

Earth Elemental — Ruft ein Earth Elemental herbei. Das ist ein Wesen, das aus den Grundelementen der Erde geschaffen wurde.

	WAWA	**15**	**Wall**	**Misc**

Wall Warp — Funktioniert wie Phase Door bis die Party weiterzieht.

Level 3:	**ROCK**	**18**	**1 Foe/60'**	**N/A**

Petrify — Verwandelt einen Feind auf eine Entfernung von bis zu 60 Fuß in härtesten Stein.

	ROAL	**20**	**Level**	**N/A**

Roscoe's Alert — Zeigt der Party, wo die anti-magischen Gebiete sind.

Level 4:	**SUSO**	**20**	**Level**	**N/A**

Succor Song — Zeigt Ihrer Party alle Heilfelder, so daß sie ihrer Schwäche und ihren Schmerzen ein Ende bereiten kann.

	SAST	**25**	**All Foes**	**N/A**

Sandstorm — In einem heftigen Sandwirbel werden alle Feinde 60 Fuß zurückgeworfen.

Level 5:	**SANT**	**30**	**Level**	**N/A**

Sanctuary — Zeigt alle Felder für die magische Regenerierung. Ihre Magiere können sich also erholen.

	GLST	**40**	**1 Foe/90'**	**N/A**

Glacier Strike — Spießt den Feind auf einen Eisstalagmiten, bewirkt 400 bis 1600 Schadenspunkte.

Level 6:	**PATH**	**40**	**Level**	**N/A**

Pathfinder — Eine sofort erscheinende Karte, die das gesamte Labyrinth, in dem sich die Party befindet, zeigt.

	MABA	**50**	**Group/50'**	**N/A**

Magma Blast — Verbrennt eine Gruppe von Feinden mit einem Schwall heißen feurigen Magmas für 300 bis 1200 Schadenspunkte.



Level 7: **JOBO** **60** **All Foes** **N/A**

Jolt Bolt — Setzt die Erde unter dem Feind in Bewegung, schlägt ihn zu Boden und versetzt ihm einen gewaltigen Elektroschock, was 400 bis 1600 Schadenspunkte bewirkt.

EAMA **80** **Group/50'** **N/A**

Earth Maw — Läßt den Boden unter den Feinden sich öffnen und die Feinde darin verschwinden. Sie tauchen nie wieder auf.

Verschiedene Sprüche

Diese Sprüche stehen allen Magieren zur Verfügung. Der Trick dabei ist, daß Sie sie erst einmal finden müssen, bevor Sie sie anwenden können.

GILL **10** **Party** **Medium**

Gilles Gills — Mit diesem Überlebensspruch kann Ihre Party unter Wasser atmen. Seine Wirkung ist kumulativ; wird er mehr als einmal ausgesprochen, verlängert sich die Zeit, die Sie unter Wasser bleiben können.

DIVA **250** **All Foes/Party** **Misc**

Divine Intervention — Dieser mächtige Spruch verdient sich seinen Namen durch folgende Wirkung: 1) Verwandlung illusionärer in wahre Charaktere; 2) Heilung der Charaktere von allen Krankheiten, Altern ausgenommen; und 3) Gibt der Party alle Hit Points zurück. Im Kampf wird folgende Wirkung erzielt: 1) Setzt Ihre Rüstungsklasse herab, saving throw, to hit, and damage by 20 points; 2) Verstärkt Ihren Angriff um acht Punkte; and 3) Läßt den Mangar's Mallet los.

NUKE **150** **All Foes** **N/A**

Götterdämmerung — Die feinste der offensiven Vernichtung, Dieser Spruch vernichtet Ihren Feind für 2000 Schadenspunkte.

Bardenlieder

Dem Barden stehen acht Lieder zur Verfügung. Zu Beginn der Reise kennt er oder sie sechs, die anderen beiden sind zu suchen. Da Barden ohne Instrument keine Musik machen können



und Pfeifen nicht zählt, müssen Sie absichern, daß sie dieses lebenswichtige Requisit nicht liegen lassen oder eintauschen.

Es gibt zwei Liedkategorien: Lieder, die bei der Erkundung und solche, die im Kampf gespielt werden. Lieder für die Erkundung sind sehr lang, während die Kampflieder nur eine Runde dauern. Es kann immer nur ein Lied auf einmal gespielt werden. Wenn Sie gerade ein Erkundungslied spielen, aber ein Kampflied brauchen, wird ersteres für die Dauer des Kampfes unterbrochen und setzt dann wieder ein. Wenn Sie andererseits ein Erkundungslied spielen und ein anderes beginnen, wird das erste Lied beendet und das zweite fängt an.

Ein Barde kann so viele Melodien spielen, wie er Experience Levels hat, bevor sein Hals trocken und seine Finger steif werden. Wenn ein Barde zum Beispiel über fünf Experience Levels verfügt, kann er bis zu fünf Melodien spielen. Geben Sie Ihrem Barden ein erfrischendes Getränk, sei es Wasser aus dem Weinschlauch oder Bier aus einem Humpen. Und vergessen Sie nicht, “Wenn das Geschehen brenzlig wird, geht der Barde einen heben...”

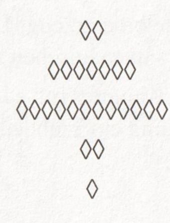
1. **Sir Robin’s Tune**: Solange der Kampf noch nicht begonnen hat, läßt es Sie vor den Angreifern davonlaufen. Während des Kampfes hält es die Monster davon ab, nach zusätzlicher Hilfe zu rufen.
2. **Safety Song**: Bildet eine Anti-Monster-Aura, Feinde werden Sie also nicht willkürlich angreifen.
3. **Sanctuary Score**: Verringert den Rüstungsklassenlevel des Barden auf maximal 15 Punkte.
4. **Bringaround Ballad**: In nicht kämpferischen Situationen wirkt es sich günstig auf die Hit Points des Barden aus. Im Kampf wirkt das Lied auf alle Party-Mitgleider, einschließlich Barde.
5. **Rhyme of Duotime**: Außerhalb des Kampfes regeneriert das Lied die magischen Spell Points. Während des Kampfes ermöglicht es der Party einen Extraangriff.
6. **Watchwood Melody:** Diese Melodie erzeugt Licht und läßt Sie Ihren Weg finden. Funktioniert manchmal sogar in anti-magischen Zonen.
7. **Kiel’s Overture**: Außerhalb des Kampfes ruft es einen Kompaß herbei, so daß Sie sich zurechtfinden. Im Kampf wird damit ein Trebuchet-Spell losgelassen, der die Monster in Angst und Schrecken versetzt.



8. **Minstrel Shield**: Außerhalb des Kampfes wird so Ihre Rüstungklasse verringert. Im Kampf wirkt es teilweise als Schild für Ihre Party, so daß sie durch Monsterangriffe nur die Hälfte des Schadens erleidet.

Tips aus demFlüchtlingslager — Magie

- Spell Points sind das Lebenselexir der Magiere.Ohne ausreichende Spell Points sollten Sie sich nicht zu weit in Dungeons vorwagen. Wenn Sie nur noch über ein Viertel der maximalen Spell Points verfügen, sollten Sie das Dungeon verlassen, bevor Ihnen die verbleibenden Spell Points ausgehen.
- Spell Point regenerieren sich nicht *so* schnell, verschwenden Sie sie also nicht. Verwenden Sie keinen magischen Licht-Spruch, wenn eine Fackel ausreicht. Nutzen Sie Ihre Sprüche, wenn Sie sie wirklich brauchen, wenn zum Beispiel dieser Miasma-Köter mit seinem übelriechenden Atem plötzlich Lust verspürt, Ihr Gesicht zu zerfetzen.
- Spüren Sie diese üblen Fallen auf. Second Sight und andere Sorcerer Sicht- Sprüche können Fallen im Umkreis von 30 Fuß (3 Felder) entdecken. Der Trap Zap Spruch entschärft alle Fallen im Umkreis von 30 Fuß.
- Spielen Sie ein langes Barden-Lied, bevor Sie eine Taverne betreten. Das ist so, als hätten Sie einen Spruch frei.
- In dunklen Zonen, versuchen Sie einen Licht-Spruch zu verwenden oder ein Watchwood Melody Bardenlied. Auch wenn die Sprüche nicht lang anhalten, kann Ihnen ein kurzer Lichtblitz helfen, Ihre Orientierung wiederzufinden. Dieser Trick funktioniert manchmal bei einfachen Fackeln oder Laternen.
- Der Bildschirm blitzt auf, wenn Ihre Party teleportiert wird. Denken Sie daran, weil viele Dungeon-Wände gleich aussehen. Wenn Sie den Blitz nicht mitbekommen, wissen Sie niemals, wohin Sie teleportiert wurden.





Dank

Ich, Bill Heineman, möchte betonen, daß *Thief of Fate* ohne die Hilfe und Arbeit vieler anderer Personen nicht hätte entstehen können. All jenen, die dieses Spiel lebendig werden ließen, möchte ich danken:

Brian Fargo, für seine Weitsicht, mich das Projekt beginnen zu lassen.

Michael A. Stackpole, der sich die Story ausdachte und die Karten und den Text des Spiels gestaltete.

Todd J. Camasta, dessen künstlerisches Talent keine Grenzen kennt.

Kurt Heiden, der viele Tage damit verbrachte, die Musik zu komponieren, die die berühmten Barden jetzt singen.

Bruce Schlickbernd, der sich den Text für die Lieder, die in den Bard's Halls gesungen werden, ausdachte und all die gemeinen kleinen Wanzen, die wie von selbst entstehen, fand.

Dave Albert, Chris Wilson, James Bailey, and Jennifer King , die das Spiel getestet haben, bis ihnen die Finger abfielen...

Diese Leute haben geholfen, *Thief of Fate* zu einem Meisterstück der Rollenspiel-Fantasie werden zu lassen. Ich hoffe, Sie haben Spaß an unserem Werk.

MANUAL BY ZINA J. YEE





THE WILDERNESS

COLD PEAK

CRYSTAL SPRING

RUINS OF SKARA BRAE

SCRAPWOOD TAVERN

REFUGEE CAMP

VALE OF LOST WARRIORS

SHADOW ROCK

SHRINE

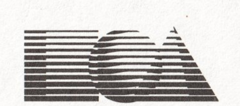
TWILIGHT COPSE

SULPHUR SPRINGS

OLD DWARF MINE



HINWEIS



ELECTRONIC ARTS ®

Langley Business Centre,
11-49 Station Road, Langley,
Berks, England
Tel: (0753) 49442

P.O. Box 7578, San Mateo,
CA 94403-7578
USA
Tel: (415) 572-ARTS

E06751GM